CONTROLE

INICIAR/PAUSAR

ATIRAR/LANÇAR GRANADA

MIRAR

RECARREGAR (SEGUNDO PRESSIONAMENTO PRECISO: RECARGA ATIVA)

VER OBJETIVOS E STATUS/ORDEM DO EXÉRCITO

OBSERVAR UM PONTO DE INTERESSE

USAR/INTERAGIR

LUTAR CORPO-A-CORPO (SEGURE PARA A MOTOSSERRA)

ESQUIVAR-SE, ENTRAR EM/SAIR DE ABRIGO, DAR SALTO BAIXO (SUBIR/DESCER), DESLIZAR COM PROTEÇÃO, DAR GIRO SWAT (PRESSIONE E SEGURE PARA CORRER) (PRESSIONE E SEGURE PARA CORRER)

MOVER

TROCAR DE ARMA

VER O PLACAR PARA VÁRIOS JOGADORES

OBSERVAR/CLICAR PARA APLICAR ZOOM

CONFIGURAÇÃO PADRÃO

0906 Peça nº X12-76265-01 XC

XBOX 360

XBOX LIVE

GEARS OF WAR®

⚠ADVERTÊNCIA

Antes de jogar, leia o Manual de Instruções do Xbox 360 e os avisos de segurança e saúde importantes constantes nos demais manuais. Guarde todos os manuais para consulta futura. Caso seja necessário substituir o manual original por um novo, visite www.xbox.com/support ou ligue para o Atendimento ao Cliente do Xbox (consulte a contracapa interna).

Advertências de Saúde Importantes sobre Video Games

Ataques decorrentes da Fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens visuais, incluindo os flashs das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas que não têm histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar tais "ataques epiléticos convulsivos" ao se expor aos video games.

Esses ataques podem apresentar vários sintomas, incluindo vertigem, visão alterada, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão ou perda momentânea da consciência. Os ataques também podem causar perda da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos.

Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas. Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais susceptíveis que os adultos a esses ataques. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido tomando-se algumas precauções:

- Sente-se mais longe da tela da TV.
- Use uma tela de TV menor.
- Jogue em uma sala bem iluminada.
- Não jogue quando estiver se sentindo sonolento ou cansado.

Se você ou qualquer membro da sua família tiver histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

SUMÁRIO

O Emergency day… e depois 3

Armas da Coalizão 4

Controle 8

HUD (tela de aviso)..... 10

Life (Vida) 12

Comandos do Exército 13

Mira 14

Luta Corpo-a-Corpo 15

Movimento (Botão A) 16

Interação (botão X) 18

Recarga Ativa 19

Co-Op (parceria)
e Multiplayer (Vários jogadores) 20

Multiplayer 22

Créditos 26

Garantia 28

Suporte técnico 29

Como desenvolvedor de jogos, uma das perguntas mais comuns que as pessoas me fazem é: qual é a receita para um jogo de próxima geração? Os elementos gráficos? Melhores propriedades físicas e inteligência artificial? Novos controles?

Joguei paintball algum tempo atrás e, enquanto estava agachado no mato, com potentes projéteis de tinta explodindo sobre minha cabeça, tive um palpite de qual deve ser a sensação de estar no meio de um verdadeiro combate. Bem, achei essa experiência um tanto quanto .... dolorosa.

Talvez tenha sido nessa ocasião que eu pensei na forma como a maioria dos atiradores joga; ou seja, totalmente diferente dos combates reais. Movimentos circulares e saltos: esses elementos se tornaram estranhos para mim nos últimos anos. Por exemplo, considere o uso de abrigos. Antes de iniciarmos o GEARS OF WAR®, analisamos outros jogos que incluem esse recurso. Nossa pergunta era: como tornar interessante a ação de se esconder atrás de uma parede? Resposta: torne-a real.

A essência dos jogos de próxima geração é fazer um trabalho mais bem feito com o que temos à nossa disposição. Como podemos usar a câmera para envolver você ainda mais na narrativa? Contra quem você está lutando e por que se importar com isso? Como usamos a sensibilidade ao contexto para possibilitar que você faça todos os tipos de movimentos legais e, em geral, experimente sensações alternadas de medo e agressividade?

Sim, GEARS tem elementos gráficos, inteligência artificial e propriedades físicas excelentes. Sabíamos que poderíamos criar tudo isso. Mas, o mais importante é a nossa certeza de ter conseguido dar vida própria ao jogo. Soldados com os quais você combate um inimigo abominável. Um mundo em que você pode se perder por horas a fio ... e uma arma com CHAINSAW (MOTOSSERRA).

Divirta-se e não se esqueça - PROTEJA-SE!

-- CliffyB
Designer-chefe
Epic Games, Inc.

O EMERGENCY DAY... E DEPOIS

Anos atrás, a Locust Horde reuniu-se em cada grande cidade e deu início a um ataque surpresa. O que era considerado apenas fruto da imaginação é assustadoramente real: a Horde é mais terrível e potente do que alguém jamais pôde imaginar.

No Emergence Day (Dia da Insurreição), povos inteiros foram dizimados e multidões incontáveis morreram nos dias que se seguiram. Em vez de permitir que a Horde ficasse com os despojos de sua agressão, os seres humanos usaram armas químicas e feixes de partículas orbitais para neutralizá-los, deixando-os espalhados pelas cidades e nas bases sob controle do inimigo para neutralizá-la.

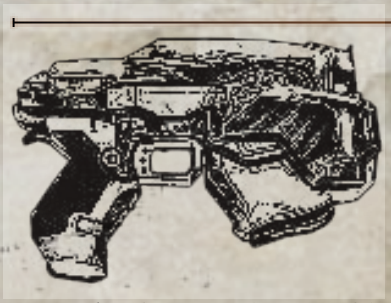
Com a maioria dos centros urbanos e instalações militares em ruínas, os sobreviventes humanos reuniram-se no Jacinto Plateau (Planalto Jacinto), cuja sólida camada de granito não seria penetrada facilmente. Quando a Horde rompeu as defesas do planalto, Marcus Fenix desobedeceu ordens e voltou para resgatar seu pai na East Barricade Academy (Academia da Barricada Leste)... mas já era tarde demais. Depois disso, Marcus foi condenado a 40 anos de reclusão na Jacinto Maximum Security Penitentiary (Penitenciária de Segurança Máxima de Jacinto) pelo não cumprimento de ordens.

Agora, a Horde invadiu a penitenciária.

ARMAS DA COALIZÃO

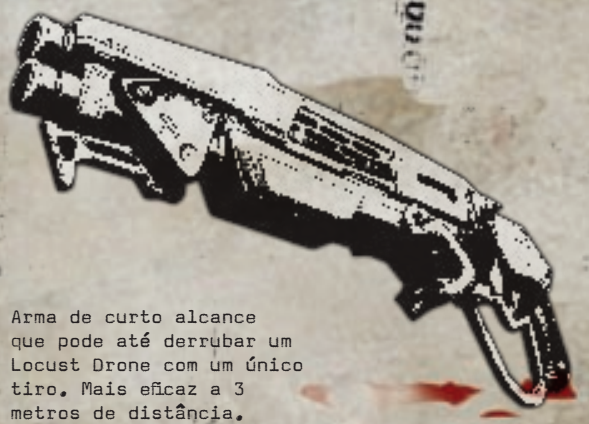
Armamentos balísticos consagrados têm funcionado por séculos. Simples e letais. Aponte e atire (consulte Mira, na página 14). Há muita munição.

SNUB PISTOL



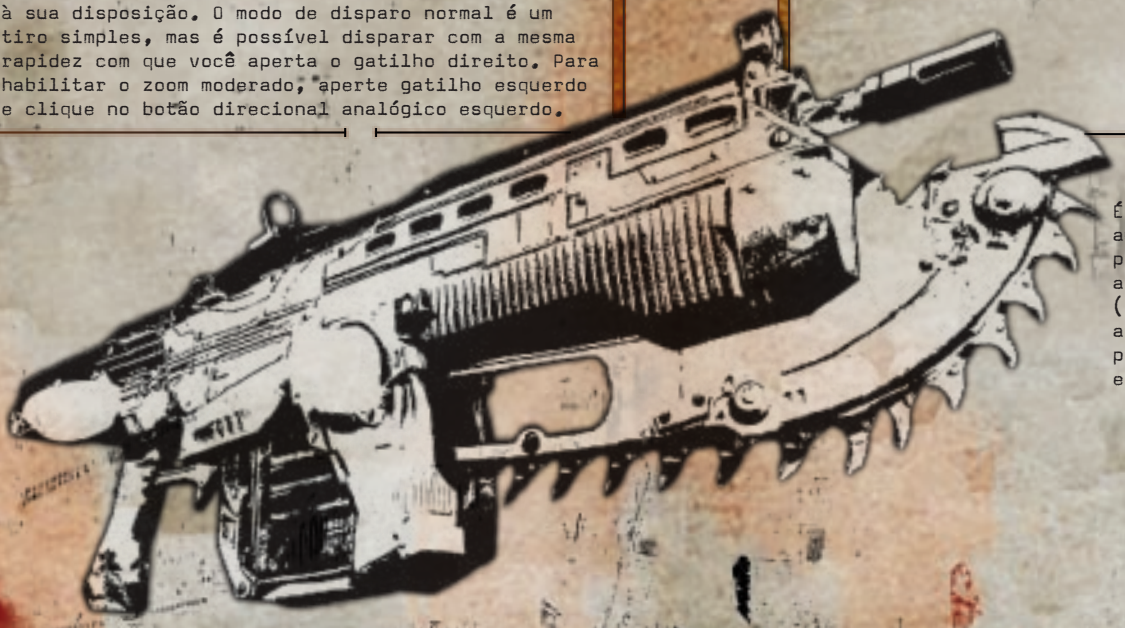
Pistola convencional para todos os soldados da COG (Coalition of Ordered Governments, Coalizão Organizada de Governos). A Snub Pistol está sempre à sua disposição. O modo de disparo normal é um tiro simples, mas é possível disparar com a mesma rapidez com que você aperta o gatilho direito. Para habilitar o zoom moderado, aperte gatilho esquerdo e clique no botão direcional analógico esquerdo.

GNASHER SHOTGUN



Arma de curto alcance que pode até derrubar um Locust Drone com um único tiro. Mais eficaz a 3 metros de distância.

LANCER ASSAULT RIFLE



É a arma de trabalho totalmente automática da Coalizão, projetada para combate de médio alcance. A Chainsaw Bayonet (Baioneta com Motosserra) dessa arma pode ser ativada quando próxima de um inimigo (pressione e segure B).

LONGSHOT SNIPER RIFLE

Usado com mais eficácia a longo alcance, o Longshot conta com munição de alto calibre que elimina a maioria das ameaças de tamanho humano com um único e certeiro tiro na cabeça. Para ativar a mira integrada, segure o gatilho esquerdo como se estivesse mirando normalmente e, então, clique no direcional analógico direito para usar o zoom.

GRENADE

Granada de fragmentação convencional da Coalizão. Quando você pressiona e segura o gatilho esquerdo, um arco visível mostra a trajetória da granada. Mova o direcional analógico direito para alterar esse arco projetado.

OBSERVAÇÃO: GRANADAS DE FUMAÇA ESTÃO DISPONÍVEIS EM JOGOS MULTIJOGADOR (CONSULTE A PÁGINA 22).

HAMMER OF DAWN

A Hammer of Dawn é uma arma de feixes de partículas orbitais energizadas por "Imulsion" que é capaz de detonar edifícios.

Ela deve estar orbitalmente alinhada acima da cabeça para disparar. Seu contato no quartel general o avisará quando ela estiver disponível.

A Hammer exige um observador em solo para atingir um alvo com um laser de mira. Para fazer isso, um soldado da Coalizão (Gear) deve estar a céu aberto e ter linha de mira no alvo. Aperte o gatilho esquerdo para mirar e o gatilho direito para disparar.

CONTROLE

MIRAR

VER OBJETIVOS E STATUS/ORDEM DO EXÉRCITO

VER O PLACAR PARA VÁRIOS JOGADORES

MOVER

TROCAR DE ARMA

INICIAR/PAUSAR

ATIRAR/LANÇAR GRANADA

RECARREGAR (SEGUNDO PRESSIONAMENTO PRECISO: RECARGA ATIVA)

OBSERVAR UM PONTO DE INTERESSE

USAR/INTERAGIR

LUTAR CORPO-A-CORPO (SEGURE PARA A MOTOSSERRA)

ESQUIVAR-SE, ENTRAR EM/SAIR DE ABRIGO, DAR SALTO BAIXO (SUBIR/DESCER), DESLIZAR COM PROTEÇÃO, DAR GIRO SWAT (PRESSIONE E SEGURE PARA CORRER)

OBSERVAR/CLICAR PARA APLICAR ZOOM

CONFIGURAÇÃO PADRÃO

HUD (TELA DE AVISO)

Objetivos da missão atual. Pressione o botão esquerdo para ativar.

Comandos do exército. Para dar ordens, pressione o botão esquerdo e A, B ou Y. (CONSULTE A PÁGINA 13).

Quadriculado de mira. Aperte o gatilho esquerdo para usar. (CONSULTE A PÁGINA 14.)

OU

Seletor de arma. Pressione os direcionais para selecionar.

OU

Indicador Crimson Omen life/death (Crimson Omen de vida/morte). (CONSULTE A PÁGINA 12.)

Arma em uso.

Contador de munição.

Indicador de recarga ativa. Pressione o botão direito para recarregar; pressione duas vezes para uma recarga ativa. (CONSULTE A PÁGINA 19.)

Munição coletada.

Indicador de manobra ou ação contextual ou comandos do exército.

Um ícone será exibido quando for possível fazer um movimento ou uma ação especial. (CONSULTE AS PÁGINAS 16 A 18.)

LIFE (VIDA)

A vida é simples: quando um alvo está sangrando ou terrivelmente ferido, sua vida se esvai aos poucos. O mesmo vale para você.

WOUNDED (FERIDO)

DYING (MORRENDO)

DEAD (MORTO)

Quando a morte está próxima, os Gears vêem o indicador Crimson Omen encher de sangue. Quando ele ficar cheio, você já era.

Sozinho e abandonado, você se regenera (uma chance de aprimorar suas técnicas de abrigo).

OBSERVAÇÃO: SE O SEU PARCEIRO ESTIVER MORTO, SERÁ POSSÍVEL REANIMÁ-LO. APROXIME-SE E PRESSIONE (X).

COMANDOS DO EXÉRCITO

O chefe pode dar ordens ao seu exército. De qualquer forma, não se preocupe; os Gears foram qualificados em campos de treinamento e sabem quando se defender, abrigar e retornar ao combate.

No modo de um jogador, pressione e segure o botão esquerdo para ver o status e os objetivos da missão do seu exército. Dentro ou fora de combate, pressione o botão esquerdo e, depois, (Y) para reagrupar o exército no local em que você ordenar.

Em combate, ao pressionar o botão esquerdo:

- Pressione (A) para colocar o exército em posição agressiva por pouco tempo. É bem provável que seus homens se aproximem dos inimigos e disparem fora do abrigo.
- Pressione (B) para colocar o exército em posição defensiva por pouco tempo. Seus homens permanecerão no abrigo e apenas abandonarão os postos quando for necessário.

OBSERVAÇÃO: APENAS O LÍDER DO EXÉRCITO PODE DAR ORDENS.

No modo multiplayer, pressione e segure o botão esquerdo para ver o status do seu exército; não é possível dar ordens.

MIRA

ATIRAR ALEATORIAMENTE

Para mirar, mova o direcional analógico direito. Quando o alvo estiver centralizado, aperte o gatilho direito para disparar. Esse método de mira é rápido, mas extremamente impreciso.

PONTARIA

Para mirar, pressione e segure o gatilho esquerdo. Aplique zoom sobre um alvo potencial para exibir um quadriculado.

ZOOM

Equipado com um Longshot Sniper Rifle ou uma Snub Pistol, segure o gatilho esquerdo e clique com o direcional analógico direito para ampliar seu visor de mira.

DISPARO ÀS CEGAS

Quando estiver no abrigo, pressione simplesmente o gatilho direito para disparar sem ficar exposto. Esse movimento coloca sua arma (somente ela) fora do abrigo e atira.

OBSERVAÇÃO: SE VOCÊ MIRAR ENQUANTO ESTIVER NO ABRIGO, PERMANECERÁ A MAIOR PARTE DO TEMPO PROTEGIDO, MAS SUA CABEÇA PODERÁ FICAR EXPOSTA.

BOLO GRENADES (GRANADAS BOLEADEIRAS)

Aperte o gatilho esquerdo para preparar uma bolo grenade e ver sua trajetória projetada. Mova o direcional analógico direito para alterar a trajetória. Aperte o gatilho direito para lançar a granada.

LUTA CORPO-A-CORPO

Pressione B para iniciar uma luta corpo-a-corpo. Se um inimigo estiver ao alcance, tente esmagar seus miolos. Mas, um aviso: se ele estiver a essa distância, também poderá iniciar uma luta corpo-a-corpo com você.

Mesmo assim, os Gears da Coalizão têm uma imensa vantagem nesse tipo de luta. O Lancer Assault Rifle tem uma Baioneta com Motosserra integrada, ponta de carbureto e torque variável. Se estiver equipado com esse rifle, pressione e segure B para ativar a Baioneta com Motosserra e fatie o inimigo em alta velocidade. Poucos Locusts conseguem sobreviver a esse ataque brutal.

OBSERVAÇÃO: SE VOCÊ FOR ATINGIDO DURANTE UM ATAQUE DE MOTOSSERA, DEVERÁ PRESSIONAR E SEGURAR B NOVAMENTE PARA REATIVAR A ARMA.

Se estiver equipado com granadas e pressionar B para iniciar uma luta corpo-a-corpo, você poderá grudar a granada em um adversário próximo.

Em jogos multiplayer, pressione X perto de um adversário cruelmente ferido, mas ainda vivo, para desferir um golpe cruel (também conhecido como chutar adversário derrubado).

MOVIMENTO (BOTÃO Ⓐ)

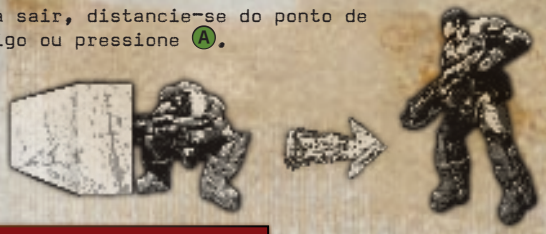
Para mover, use o direcional analógico esquerdo. Para todos os movimentos especiais, como evasão, cobertura, subida em e por cima de um obstáculo (salto baixo) e corrida, use o botão Ⓐ com o direcional analógico esquerdo.

ENTRAR EM UM ABRIGO

Procure abrigo em combate ou MORRA. Mova-se em direção a tudo que se pareça com um abrigo (escombros, entradas, etc.) e pressione Ⓐ.

SAIR DE UM ABRIGO

Para sair, distancie-se do ponto de abrigo ou pressione Ⓐ.

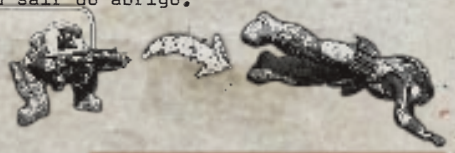


DAR UM SALTO BAIXO

Para pular sobre um abrigo baixo, mova o direcional analógico esquerdo na direção do salto e pressione Ⓐ.

ESQUIVAR-SE

Pressione Ⓐ ao se movimentar. Se não houver abrigo, você fará desvios e cambalhotas para tentar não ser atingido. Também é possível esquivar-se ou sair do abrigo.



DESLIZAR COM PROTEÇÃO

Para deslizar rapidamente para o canto de um abrigo sem precisar recuar primeiro, mova o direcional analógico esquerdo na direção desejada e pressione Ⓐ.

DAR UM GIRO SWAT

Dê um giro SWAT para minimizar o grau de exposição ao atingir um ponto de cobertura próximo. Mova o direcional analógico esquerdo na direção do abrigo adjacente e pressione Ⓐ.

CORRER

Movimento parcial de agachamento e corrida que diminui sua vulnerabilidade a tiros. Para correr enquanto estiver fora do abrigo, pressione e segure Ⓐ. Não é possível disparar durante uma corrida.

INTERAÇÃO (BOTÃO X)

Para usar itens e realizar tarefas não associadas a miras e movimentos, pressione o botão X sensível ao contexto. Ícones serão exibidos quando a função do botão X estiver disponível (por exemplo, quando você estiver próximo a uma munição).

PRESSIONE X PARA:	QUANDO ESTIVER PRÓXIMO A:
Coletar/trocar de arma	uma arma no chão
Coletar munição	um depósito de munição
Tripular torre	uma arma pesada disponível não tripulada
Abrir porta com chute (consulte a figura 1)	uma porta funcional
Apertar botão (consulte a figura 2)	um botão ativo
Acoplar válvula	uma válvula funcional
Subir/descer	uma escada

Outras funções especiais do botão X incluem reanimar um parceiro (consulte a página 12) e chutar um inimigo derrubado (consulte a página 15).

1

2

RECARGA ATIVA

Para recarregar sua arma (pressupondo que você tenha munição), pressione o botão direito.

Para recarregar mais rápido, pressione o botão direito duas vezes. O sucesso é uma questão de precisão e prática. Existem três possibilidades ao tentar uma recarga ativa:

SUCCESS (ÊXITO)

PERFECT (PERFEIÇÃO)

FAILURE (FALHA)

Se você for bem-sucedido, recarregará mais rápido.

Se conseguir uma recarga perfeita, você recarregará muito mais rápido e terá um golpe adicional para destruir.

Se falhar, você terá gasto mais tempo recarregando do que se não tivesse tentado.

DUMP MAGAZINE (ESVAZIAR PENTE) → RELOAD (RECARREGAR) → READY (PRONTO)

CO-OP (PARCERIA) E MULTIPLAYER (VÁRIOS JOGADORES)

XBOX LIVE

O produto Xbox Live não está disponível para todos os países do mundo onde o Xbox é comercializado. Para mais informações sobre a conexão e como determinar se o Xbox Live está disponível em sua região visite www.xbox.com/live.

Jogue com outra pessoa e com todo mundo, a qualquer hora, em qualquer lugar com o Xbox Live. Construa o seu perfil (seu cartão de jogador). Bata-papo com seus amigos. Faça o download do conteúdo no Xbox Live Marketplace. Envie e receba mensagens de voz e vídeo. Fique conectado e se junte à revolução.

CONEXÃO

Antes de usar o Xbox Live, conecte o seu console do Xbox à conexão de alta velocidade da Internet e cadastre-se para se tornar um membro do Xbox Live. Para mais informações sobre a conexão e como determinar se o Xbox Live está disponível em sua região visite www.xbox.com/live.

CONFIGURAÇÕES PELA FAMÍLIA (FAMILY SETTINGS)

Essas ferramentas fáceis e flexíveis permitem que familiares e responsáveis decidam a quais jogos as crianças e os adolescentes podem ter acesso com base na classificação do conteúdo. Para mais informações visite www.xbox.com/familysettings.

IDIOMAS PARA OS QUAIS NÃO HÁ SUPORTE NO PAINEL DO XBOX 360

Se o seu jogo estiver disponível em um idioma para o qual não há suporte no Dashboard (Painel) do Xbox 360™, você deverá selecionar uma localidade (região) correspondente em Console Settings (Configurações do Console) para habilitar esse idioma no jogo. Para obter mais informações, visite www.xbox.com.

JOGO CO-OP (PARCERIA)

Para jogar no modo Campaign (Campanha) do GEARS OF WAR junto com um amigo, selecione Campaign no Main Menu (Menu Principal) e selecione Split Screen (Tela Dividida), Join Co-op Game (Ingressar em Parceria) ou Host Co-op Game (Organizar Parceria).

Usando o recurso Split Screen (Tela Dividida), você e um amigo podem jogar lado a lado, como Marcus Fenix e Dominic Santiago, no mesmo console Xbox 360. Se não houver perfis de dois jogadores disponíveis, crie um novo para que o seu amigo possa participar.

Host Co-op Game permite que você organize um jogo no Xbox 360 usando System Link (Link do Sistema) (rede local) ou a funcionalidade de multiplayer (multijogador) online do Xbox Live. É possível organizar um jogo público em que qualquer um possa ingressar ou organizar um jogo particular em que o outro jogador precise ser convidado a ingressar. Ao organizar um jogo, você joga como Marcus Fenix.

Join Co-op Game permite jogar com um amigo usando System Link ou o Xbox Live. Ao ingressar em um jogo, você joga como Dominic Santiago.

O jogador que ingressa salva os capítulos não bloqueados (que não sejam pontos de verificação) durante a partida. Se o organizador ou os jogadores que estão ingressando saírem da sessão de parceria, ela será encerrada. Para o jogador que ingressa, o andamento do jogo pode continuar a partir do último ponto de verificação.

TRANSIÇÃO ENTRE OS MODOS DE JOGO SINGLE (UM JOGADOR)/CO-OP (PARCERIA)

Ao jogar no modo de um jogador, se um amigo entrar no Xbox Live, você poderá selecionar Guide (Guia) e convidá-lo para o jogo. Se esse amigo aceitar, vocês jogarão em parceria sem precisar reiniciar.

JOGO CO-OP (EM PARCERIA)

Ao jogar no modo de parceria, é importante lembrar-se de que Marcus e Dom precisam dar abrigo um ao outro durante o combate. Em muitos casos, eles podem seguir caminhos diferentes para visualizar ângulos alternativos de fogo.

OBSERVAÇÃO: NORMALMENTE, SE MARCUS MORRER, DOM PODE REANIMÁ-LO. MAS EM TELAS DIVIDIDAS, NO MODO CO-OP, NENHUM DOS DOIS (DOM E MARCUS) PODE SER REANIMADO. CADA UM DEVERÁ RECOMEÇAR NO ÚLTIMO PONTO DE VERIFICAÇÃO.

MULTIPLAYER

Para jogar no modo Multiplayer do GEARS OF WAR, selecione Versus (Versus) no Main Menu Principal e escolha Local, System Link ou Xbox Live.

TIPOS DE CONEXÃO

Local coloca você à frente do adversário, no modo de tela dividida do console Xbox 360. System Link permite lutar contra outros jogadores (oito no máximo) em uma rede local. Xbox Live permite lutar com e contra outros jogadores (oito no máximo) no Xbox Live.

Ao jogar no Xbox Live, você pode escolher uma das partidas classificadas ou não classificadas (ou não oficiais). Partidas classificadas acompanham suas informações gerais de desempenho e pontuação no GEARS OF WAR. Para acompanhar partidas classificadas, selecione Versus no Main Menu Principal e escolha Leaderboards (Placares de Líderes). Essas partidas tendem a ser mais competitivas que as partidas não oficiais. Partidas não oficiais não são levadas em consideração nas suas informações controladas de desempenho e pontuação. Convém usá-las para praticar antes de uma partida classificada.

Tanto em partidas classificadas quanto não oficiais, o Xbox Live o coloca junto a (e contra) jogadores com aproximadamente o mesmo nível de habilidade, para proporcionar o melhor jogo possível.

OBSERVAÇÃO: É NECESSÁRIO TER UMA CONTA NO XBOX LIVE E UMA CONEXÃO COM A INTERNET DE ALTA VELOCIDADE PARA USAR ESSE RECURSO.

Depois de selecionar uma conexão de jogo e entrar, se você organizar um jogo multiplayer, poderá ajustar vários parâmetros do jogo (consulte a página 24). Se você jogar no Xbox Live, poderá procurar jogos que usam parâmetros específicos de jogo multiplayer.

TIPOS DE JOGOS MULTIPLAYER

WARZONE (ZONA DE GUERRA)

Uma equipe humana de fogo fica à frente da equipe de fogo Locust. A meta é eliminar todos os membros da outra equipe.

ASSASSINATION (ASSASSINATO)

Cada equipe tem um líder, o Coronel Hoffman (humano) e o General RAAM (Locust). A meta é eliminar o líder da equipe adversária. Os jogadores que matarem o líder adversário se tornarão líderes de suas equipes na próxima rodada. O jogador com a maior pontuação na equipe perdedora se tornará o novo líder dessa equipe.

OBSERVAÇÃO: APENAS UM LÍDER DE EQUIPE PODE COLETAR ARMAS DE GRANDE PORTE, COMO O LONGSHOT OU O TORQUE BOW. ENTRETANTO, DEPOIS DE COLETADAS, ESSAS ARMAS PODEM SER LANÇADAS AOS OUTROS MEMBROS.

EXECUTION (EXECUÇÃO)

Esse tipo de jogo é semelhante ao Warzone; mas, em vez de morrer depois de ser derrubado e sangrar, você vive novamente. Pressione rapidamente o botão Ⓐ para ressuscitar mais rápido. A única forma de eliminar um membro da equipe adversária é desferindo um golpe especial de curta distância.

PARÂMETROS DO JOGO MULTIPLAYER

Ao organizar um jogo multiplayer, você pode:

- Definir o número de rodadas em uma partida.
- Definir a duração, em minutos, de cada rodada.
- Alternar entre fogo amigo; ou seja, escolher se os tiros disparados pelos colegas de equipe podem ou não feri-lo.
- Reservar slots particulares na seleção da equipe.
- Ajustar a duração do sangramento, que corresponde ao número de segundos até a morte de um jogador derrubado. Os outros jogadores da equipe poderão reanimá-lo durante esse tempo (consulte a página 12).
- Selecionar a ordem e o tipo de mapas que circulam na partida. Para fazer isso, pressione o botão Y e adicione tipos de mapas à sua lista de reprodução ou ordene-os nessa lista.
- Substituir seleções de armas globais por outras armas em mapas específicos. Para fazer isso, pressione X na tela Host Admin Options (Opções de Administração do Organizador).

OBSERVAÇÃO: ALGUNS PARÂMETROS FICAM DESABILITADOS EM PARTIDAS CLASSIFICADAS PARA GARANTIR RESULTADOS CONSISTENTES EM ESTATÍSTICAS DE PLACARES DE LÍDERES.

MULTIPLAYER LOBBY (ÁREA DE VÁRIOS JOGADORES)

Depois de selecionar um tipo de jogo, você entra no Multiplayer Lobby. É possível verificar o tipo de jogo, as metas e a duração, que estão listadas no topo da tela. Um jogador escolhe uma equipe usando o direcional analógico esquerdo.

Após a seleção dos lados, um jogador pode percorrer diferentes personagens usando o gatilho esquerdo ou direito. Quando todos os jogadores aceitarem os personagens, cada um pressiona A para indicar que está pronto para jogar. O organizador pressiona START (INICIAR) para começar a partida. Uma partida classificada requer no mínimo seis jogadores.

JOGO NO MODO VERSUS

Quando os jogadores estiverem com ferimentos suficientes, são derrubados e sangram até morrer. Os jogadores adversários podem eliminá-los com alguns tiros a mais, aplicando um golpe corpo-a-corpo ou chutando o adversário derrubado (consulte a página 15). Durante esse tempo de sangramento, os membros da mesma equipe podem tentar reanimá-los.

Se você lutar corpo-a-corpo ou chutar um adversário derrubado, poderá se qualificar para o bônus, dependendo do tipo de jogo.

Granadas de fumaça aparecem apenas no modo multiplayer. Use-as como as granadas de fragmentação normais (consulte a página 6). Ao serem detonadas, elas soltam uma nuvem escura de fumaça para uso táctico.

Os jogadores podem conversar entre si quando estão no Xbox Live. Durante uma partida multiplayer, os jogadores ativos podem conversar somente com os jogadores ativos da outra equipe. Os jogadores inativos (mortos) podem conversar com outros jogadores inativos das duas equipes.

CRÉDITOS

EPIC GAMES

Designer-chefe
Cliff Bleszinski

Produtor Executivo
Dr. Michael Capps

Produtor
Rod Fergusson

Diretor de Arte
Jeremiah O'Flaherty

Artista-chefe
Chris Perna

Designer-chefe de Nível
Lee Perry

Programador-chefe
Ray Davis

Programadores
Laurent Delayen
Jeff Farris
Joe Graf
Rob McLaughlin
Amitt Mahajan
Stephen Superville
Martin Sweitzer

Programação Adicional
Thomas James
Matt Oelfke
Steve Polge
John Scott
Joe Wilcox

Arte Conceitual
James Hawkins

Artistas
Chris Bartlett
Mike Buck
Shane Caudle, Diretor Técnico de Arte
Bill Green
Matt Hancy
Pete Hayes
Josh Jay
Wyeth Johnson
Kevin Lanning
Maury Mountain
Danny Rodriguez
Mikey Spano
Alan Willard

Animação
Scott Dossett
Aaron Herzog
Jay Hosfelt

Ilustrações Adicionais
Peter Ellis
Cedric Fiorentino
Steve Garafolo
Kevin Johnstone
Greg Mitchell
Aaron Smith
Chris Wells

Designers de Nível
Andrew Bains
Jim Brown
Ryan Brucks
Phil Cole
Grayson Edge
Dave Ewing
Stuart Fitzsimmons
Paul Mader
Warren Marshall
Dave Nash
Sidney Rauchberger
Demond Rogers
David Spalinski
Ken Spencer

Diretor de Áudio
Mike Larson

Programadores de Mecanismos Unreal®
Josh Adams
Dave Burke
James Golding
Ron Prestenback
Andrew Scheidecker
Scott Sherman
Niklas Smedberg
Tim Sweeney
Daniel Vogel
Sam Zamani

Programação Adicional
Tim Johnson
Daniel Wright

Redação Adicional de Diálogos
Rod Fergusson

Produtor Pré-produção
Jeff Morris

Controle de Qualidade
Scott Bigwood
Preston Thorne

Administração de Sistemas
Warren Schultz
Shane Smith

Biz
Tim Sweeney, CEO
Dr. Michael Capps, **Presidente**
Mark Rein, VP
Jay Wilbur, VP

Gerente de Direção
Anne Dube

Diretor de RH
Kimberly Thompson

Assistentes de Direção
Sarah Amidon
Leah Ball

PRESTADORES DE SERVIÇOS

Ilustrações Conceituais
John Wallin Liberto
Thomas A. Szakolczay

Psyonix
Dave Hagewood, Programação
Ben Beckwith, Design de Nível

Scripts e Diálogos
Susan O'Connor

Música
Kevin Riepl

Design de Som
Jamey Scott

Diretor de Elenco Vocal
Chris Borders

Atores de Voz
John DiMaggio
Carlos Ferro
Lester 'Rasta' Speight
Fred Tatasciore
Robin Atkin Downs
Jamie Alcroft
Nan McNamara
Carolyn Seymour
Michael Gough
Dee Baker
Bruce DuBose

Serviços Interativos Technicolor:

Animação Cinematográfica

Diretores
Chan Park
Joe McGuffin
Robert Castaneda

Animador-chefe
Roger Seto

Animadores
Dan Goldman
Jose Hernandez
Daniel Godinez
Martin Leeper
Rachel Flowers

Engenharia
Wen Tien
David Vodhanel

Coordenador de Projetos
Iva Marie Palmer

Áudio Technicolor

Diretor de Serviços de Áudio
Tom Hays

Engenheiros de Gravação de Diálogos
Beau Biggart
Morgan Gerhard
David Walsh

Editor de Supervisão de Diálogos
Lydian Tone

Editores de Diálogos
David Fisk
Paul Kim

Animação Cinematográfica

Brainzoo:
Kevin Bertazzon
Francis Co
Mohammed Davoudian
Daniel Lindsay
Larry Paolicelli

Controle Facial e Animação
Dan Borth
Kris Taylor

Atores de Captura de Movimentos
Scott Dossett
Bill Green
James Hawkins
Pete Hayes
Aaron Herzog
Jay Hosfelt
Jeremiah O'Flaherty
Jeremiah O'Flaherty
Danny Rodriguez

Orquestrações Musicais ao Vivo
Orquestrador/ Maestro
Tim Simonec

Fornecedor - Orquestra
Simon James Music

Orquestra
Northwest Sinfonia

Agradecimentos Especiais

Eric Nylund, Paul Jones, Kendall Tucker, Bryan Galdrikian, David Black, Jamie Redmond, Roy Machado, Tyler Fergusson, Zach Hayes, James and Michelle Lee, Gypsy, Peter Moore—e agradecimentos especiais a todas as nossas famílias e amigos pela paciência, pela compreensão e pelo carinho, que foram extremamente necessários para a concretização do *Gears of War*.

MICROSOFT

Produção
Produtor Executivo
Laura Fryer
Produtores
Erika Carlson
Sam Charchian
Robert Jerauld

Desenvolvimento
Diretor de Desenvolvimento
Tony Cox
Gerente de Desenvolvimento
Aaron Nicholls
Direção de Desenvolvimento
Austin Appleby
Kutta Srinivasan
Phil Teschner

Arte
Diretor de Arte Sênior
Kevin Brown
Diretor de Arte
Tim Dean

Design do Jogo
Diretor de Design Sênior
Thomas Zuccotti
Diretor de Design
Chris Esaki

Teste
Gerente de Teste
Kyle Shannon
Engenheiros-chefe de Desenvolvimento de Software em Teste
Shane White
Craig Marshall
Domenic Koeplin
Doug Jelen
Jeff Nelson
Robert Lamb
Engenheiros de Desenvolvimento de Software em Teste
Adam Dare
Bill Metters
Chris Liu
Diana Antczak
Jeff Kafer
Jeff Stephens
Melissa Batten
Tanya Jessen
Engenheiros de Desenvolvimento de Software
Dan Price
J McBride

Áudio
Diretor de Áudio
Caesar Filori
Gerente de Design de Áudio
Ken Kato
Designer de Áudio
Peter Comley

Desenvolvimento de Negócios
Gerente de Negócios de Grupo
Todd Stevens
Gerente de Negócios
Brandon Morris

Marketing
Gerente Sênior de Produtos Globais
John Dongelmans
Gerente de Produtos do Grupo
Peter Kingsley
Gerente Sênior de Relações Públicas
Charlie Scibetta

Experiência do Usuário
Escritor
Eric Nylund
Editor
Melanie Henry
Chefe de Design
Chris Lassen
Designer
Ryan Anderson

Pesquisa de Usuários
Engenheiros de Pesquisa de Usuários
Kevin Keeker
Nick Hillyer
Kevin Goebel
Jun Kim
Tim Nichols

Localização
Gerente Internacional do Programa
Virginia Spencer

Coréia
Gerente do Programa
Kyoung Ho Han
Gerente do Grupo
Ji Young Kim
Engenheiro de Desenvolvimento de Software
Il Jin Park
Loc. Gerente do Programa
Whi Young Yoon
Revisor
Ji Hoon Kim

Taiwan
Gerente do Programa
Cheng-Te Tony Lin
Engenheiros de Teste de Software
Andy Liu
Jason Cheng
Gerente do Projeto de Localização
Kay Wang

Japão
Gerente do Programa
Seigen Ko
Gerente Sênior
Shinji Komiyama
Engenheiros de Design de Software
Yutaka Hasegawa
Takashi Sasaki
Engenheiros de Teste de Software
Junya Chiba
Masao Okamoto
Yukako Suzuki
Toshihiko Nishimoto
Hiroshi Akiba
Editor de Conteúdo
Yuki Harima

Irlanda
Gerente do Programa
David Foster
Engenheiro de Teste de Software
Gary Smith
Engenheiro de Desenvolvimento de Software
Paul Peacock
Produtor de Áudio
Steve Belton
Líder da Equipe de Teste
Enda Kelly

Ferramentas e Tecnologia
Líder de Desenvolvimento de Software
Jon Burns
Engenheiro de Desenvolvimento de Software
Anna Sweet

Líder de Testes em Modo Multijogador
TJ Duez
Chong Kim
James Schend
Joseph Ezell
Brishan Merrill-Brown

Assuntos Empresariais Jurídicos
Advogado
Don McGowan
Assistente Jurídico Sênior
Sue Stickney
Advogado
Elke Suber

Testes Adicionais
Aaron Jones
Andrew Brown
Brandon McCurry
Brett Holcomb
Chad Hale
Chris McClean
Christina Linville
David Hoar
Edward McPherson
Gabe Carter
Jeremy Totten
Jeremy Wilder
John Liberto
Jonathan Green
Jordan Anderson
Josh Svoboda
Josiah Colborn
Justin Towle
Kelly Rutan
Kevin Lamb
Kyle Jacobsen
Lucas Myers
Mark Uyeda
Michael Sanders
Richard Curry
Roger Collum
Scott Sedlickas
Scott Shields
Sean Colbert
Thurston Smith
Tim Chidsey
Tim Daniels
Wade Davis

Comunidade MGS na Web
Gerentes de Site
John Peoples
Jason Carl
Editor
Tom Kristensen
Designers
Matt Sokolowsky
Ryan Anderson

Volt
Excel
Sakson & Taylor
Bullvision Communications

Agradecimentos Especiais

Bonnie Ross Ziegler, Phil Spencer, Shane Kim, Jim Veevaert, Frank Pape, Nick Dimitrov, Greg B. Jones, Ken Lobb, Alfred Tan, Dennis Reis, Craig Davison, Chris Di Cesare, Catherine Haller, Justin Kirby, Ted Nugent (inspiração para o sucesso de "The Nuge"), Doug Banker, Tomoyuki Hoshi, Mikey Wetzel, Steve Kastner, Josh Atkins, Kiki Wolfkill, Guy Whitmore, Ryan Wilkerson, Yasmine Nelson, Lief Thompson, Dana Fos, Paige Williams, Laura Hamilton, Matt Whiting, David Holmes, Matt Gradwohl, Sean Jenkin, Ramon Romero, Mike Cody, JoAnne Williams, Dave Pierot, Lev Chapelsky (Blindlight), Dawn Hershey, C.S.A. (Blindlight), Digital Domain, Inc.

Para conhecer a lista completa dos membros da equipe de *Gears of War*, consulte os créditos no jogo.

SUPORTE TÉCNICO

O suporte técnico está disponível todos os dias, inclusive feriados.

- Nos Estados Unidos ou Canadá, ligue 1-800-4MY-XBOX
  Usuários de TTY: 1-866-740-XBOX
- No México, ligue 001-866-745-83-12
  Usuários de TTY: 001-866-251-26-21
- Na Colômbia, ligue 01-800-912-1830
- No Chile, ligue 1230-020-6001
- No Brasil, ligue 0800-891-9835

Para mais informações visite WWW.XBOX.COM

As informações neste documento, incluindo a URL e outras referências a Website estão sujeitas à alteração sem aviso. A menos que de outra forma mencionado, as empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, locais e eventos de exemplos aqui descritos são fictícios, e nenhuma associação com empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, lugares ou eventos deve ser inferida. O cumprimento de todas as leis de direitos autorais é responsabilidade do usuário. É nenhuma parte do presente documento pode ser reproduzida, armazenada ou introduzida em um sistema de recuperação ou transmitida de qualquer forma ou por qualquer meio (eletrônico, mecânico, por fotocópia, registro ou de outra forma), ou para qualquer propósito, sem a permissão expressa, por escrito, da Microsoft Corporation.

A Microsoft e a Epic Games podem ter patentes, aplicações de patente, marcas registradas, direitos autorais ou outros direitos de propriedade intelectual que abrangem o tema deste documento. Exceto conforme estipulado expressamente em qualquer contrato de licença por escrito da Microsoft e da Epic Games, a outorga deste documento não lhe dá licença a essas patentes, marcas registradas, direitos autorais ou outros direitos de propriedade intelectual.

Os nomes das empresas e produtos aqui mencionados são marcas registradas dos seus respectivos proprietários.

A cópia não autorizada, engenharia reversa, transmissão, execução pública, arrendamento, cobrança de taxa para jogar ou circunvenção da proteção da cópia são estritamente proibidos.

© & Ⓟ 2006 Epic Games, Inc. Todos os direitos reservados.

Gears of Wars, Crimson Omen, Unreal e o logotipo Epic Games são marcas registradas ou marcas comerciais da Epic Games, Inc., nos Estados Unidos e/ou em outros países.

Microsoft, logotipo da Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, os logotipos do Xbox e o logotipo do Xbox Live são marcas comerciais registradas ou marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países.

Zlib © 1995-2004 Jean-loup Gailly e Mark Adler. International Components for Unicode Copyright © 1995-2005 International Business Machines Corporation e outros. Todos os direitos reservados.

Fabricado sob licença da Dolby Laboratories.

Usa Bink Video. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.

WWW.GEARSOFWAR.COM